"Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por Stelios. - 08 Oct 2012 22:53

_____

www.3djuegos.com/noticias-ver/127075/tot...-en-las-batallas-al/

Sin palabras. Acojonado me hallo...

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltíberoCaudillo - 09 Oct 2012 00:29

_____

Pues si, me acabo de ahorrar un año de espera y 50 pavos. Si tenía alguna esperanza en el Rome II Catapultas Intercontinentales Sitienescojonescomprateuntrastoquemuevaesto Total War, se acaba de desvanecer.

Saludos

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por Alarik - 09 Oct 2012 11:48

_____

Bueno no necesariamente es salvar al soldado ryan... En la pelicula de Troya (y asi fue en verdad), ya se pudo ver una batalla en el mismo desembarco del ejercito griego ante las playas de Troya y con Aquiles a la cabeza.

Pero se debe mantener el realismo de las armas de la época... JODER.... ._.! y el comportamiento de las cohortes en los enfrentamientos, que no era el de la 2º guerra mundial, avanzando 10 metros mientras un amigo cubre hasta que encontremos un nuevo abrigo y le cubramos a él mientras avanza.

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltíberoClearco - 09 Oct 2012 13:56

_____

Pues yo eso de "...queremos inyectar ese sentimiento real de terrorífico campo de batalla" ya lo experimenté con el avatar. Hasta el punto que el multi ha desaparecido.

Terrorifico, si señor.

Saludos

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltíberoJaskier - 09 Oct 2012 15:10

_____

Acojonado me ha dejado, haber si no se lo cargan todo con tanto salvar al soldado ryan y toda la ostia.

Que esto no es el Call of Duty joder!!

Haber si al final no nos venden una pelicula en vez de un juego...

Bueno de todas formas mejor esperar a los gameplay, para poder hacernos una mejor idea.

Si después da los gameplays quedan dudas siempre se podrá probar la demo (si la sacan).

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltiberoLoky - 12 Oct 2012 14:38

_____

Bueno a mi Salvar al Soldado Ryan me encanto, al menos en el apartado de efectos especiales y recreación de batallas. Asi que si lo que buscan es recrear del mismo modo la crudeza de la guerra, pero eso si 2000 años atras, no veo que tenga que haber ningun problema.

:rambo:

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltíberoClearco - 12 Oct 2012 18:59

_____

Loky, en batalla ¿cuantas veces has puesto la camara en primera persona?. Es que ni jugando contra la IA puedes ponerte a manejar la gattlin, so pena que te pasen por encima.

Los TW son juegos en que hacemos de generales, manejando la batalla. A lo sumo manejas unidades individuales y sin perder de vista la totalidad de la batalla. El siquiera plantearse, que vamos a expirementar "..ese sentimiento real de terrorífico campo de batalla" acompañado de imagenes en primera persona de los soldados, es para echarse a temblar.

Como dijo Jaskier, si quiero eso me voy al call of dutty o al Medal Of Honor L.E.. Por cierto que este ultimo tiene la mejor campaña que he jugado nunca, y ahí si puedes experimentar ese sentim... etc, etc, etc.

Saludos

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por Alarik - 12 Oct 2012 21:35

_____

CeltíberoClearco escribió:

Loky, en batalla ¿cuantas veces has puesto la camara en primera persona?. Es que ni jugando contra la IA puedes ponerte a manejar la gattlin, so pena que te pasen por encima.

Los TW son juegos en que hacemos de generales, manejando la batalla. A lo sumo manejas unidades individuales y sin perder de vista la totalidad de la batalla. El siquiera plantearse, que vamos a expirementar "..ese sentimiento real de terrorífico campo de batalla" acompañado de imagenes en primera persona de los soldados, es para echarse a temblar.

Como dijo Jaskier, si quiero eso me voy al call of dutty o al Medal Of Honor L.E.. Por cierto que este ultimo tiene la mejor campaña que he jugado nunca, y ahí si puedes experimentar ese sentim... etc, etc, etc.

Saludos

En multijugador no lo hará nadie imagino... pero en campaña reducir a "1º persona" es algo que yo hago siempre en momentos puntuales como una carga de caballeria o aguante de una carga de infanteria enemiga por mi infanteria. Esta chulo, pero en cuanto a jugabilidad o táctica en si pues.... claro... no tiene nada XD. De todas formas es normal que la empresa se preocupe de elaborar detalles que llamen al público, jugador ocasional, etc; fliparles y que lo compren.

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltíberoClearco - 12 Oct 2012 22:39

Entiendeme Alarik: Todos hemos hecho lo que dices, principalmente contra la IA. Además, creo que el aspecto visual del juego es importante.... pero me da a mi, que eso de captar al jugador ocasional se está haciendo a costa de perder al habitual. Otro fracaso en el multi "tradicional" o un cerrojazo más al modeo, y la comunidad TW se resentirá mucho.

Aun así, siguen haciendo guiños al aspecto "avatar", sin lanzarnos unas migajas tipo "Se potenciara el multi con un balanceado propio y un montón de mapas". O una verdadera campaña multijugador con batallas en línea. O anunciar herramientas para favorecer el mod.

Saludos

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 13 Oct 2012 09:00

Meter cosas espectaculares, con mejores gráficos, mas botitos, etc, etc,... incluso cuando esto signifique empeorar el juego es algo que hacen siempre. No me creo que esto os pueda sorprender, la verdad. Clearco, hombre, que ya eres abuelo en esto. El jugador habitual ya debería saber esto. Lo primero es arrancar un "¡Qué guapo!" a los chavalines de 15 años. El resto de cosas van después.

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"

Publicado por CeltíberoClearco - 13 Oct 2012 12:09

CeltíberoEmbirrado escribió:

... Lo primero es arrancar un "¡Qué guapo!" a los chavalines de 15 años. El resto de cosas van después.

Desde luego que no me sorprende. Pero que el "resto" nunca llegue, si me deja sorprendido la verdad. Mas que nada porque ahí hay negocio (DLC) y la pirateria no funciona con los mod ni en el multi. Si me tiene sorprendido que a "los otros" no traten de sacarnos la pasta. Es que ni siquiera nos dan carnaza.

Saludos

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por CeltíberoKeke - 13 Oct 2012 14:54

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

Meter cosas espectaculares, con mejores gráficos, mas botitos, etc, etc,... incluso cuando esto signifique empeorar el juego es algo que hacen siempre. No me creo que esto os pueda sorprender, la verdad. Clearco, hombre, que ya eres abuelo en esto. El jugador habitual ya debería saber esto. Lo primero es arrancar un "¡Qué guapo!" a los chavalines de 15 años. El resto de cosas van después.

A mi todo eso me parece genial, si lo hicieran como es debido..

Me explico, si hacen un juego, equilibrado, con una jugabilidad buena (tirando a excelente) con unas posibilidades estrategicas altas, una buena ambientacion historica y con un multi decentemente equilibrado pues genial. (seria como otro Rome)

El problema es que, los juegos como todo, pues parten de un presupuesto, y me da en la nariz que si meten graficos de la leche, animaciones en plan soldado raya y demas rollos, esa pasta la van a dejar de invertir en otros aspectos.

Por lo que me da mucho miedo que nos vendan una mierda envuelta en un precioso papel de regalo llamado "Graficos espectaculares del señor ryan"... que para colmo solo vamos a poder moverlo 3

Keke

PD: yo del multi ni comento y de los DLC menos...

PD2: Los mejores juegos que he jugado en mi vida y de largo tenian graficos de 8 bits!!!!

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"
Publicado por Stelios. - 13 Oct 2012 20:36

_____

Yo, que llevo unos cuantos años con portátil exclusivamente, he rescatado una vieja torre del 2003 o 2004 para ir "actualizándola" en la medida de lo posible hasta la salida del juego... me van a poner una placa en PCcomponentes.

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"

Publicado por CeltíberoJaskier - 13 Oct 2012 21:07

_____

CeltíberoKeke escribió:

CeltíberoEmbirrado escribió:

Meter cosas espectaculares, con mejores gráficos, mas botitos, etc, etc,... incluso cuando esto signifique empeorar el juego es algo que hacen siempre. No me creo que esto os pueda sorprender, la verdad. Clearco, hombre, que ya eres abuelo en esto. El jugador habitual ya debería saber esto. Lo primero es arrancar un "¡Qué guapo!" a los chavalines de 15 años. El resto de cosas van después.

A mi todo eso me parece genial, si lo hicieran como es debido..

Me explico, si hacen un juego, equilibrado, con una jugabilidad buena (tirando a excelente) con unas posibilidades estrategicas altas, una buena ambientacion historica y con un multi decentemente equilibrado pues genial. (seria como otro Rome)

El problema es que, los juegos como todo, pues parten de un presupuesto, y me da en la nariz que si meten graficos de la leche, animaciones en plan soldado raya y demas rollos, esa pasta la van a dejar de invertir en otros aspectos.

Por lo que me da mucho miedo que nos vendan una mierda envuelta en un precioso papel de regalo llamado "Graficos espectaculares del señor ryan"... que para colmo solo vamos a poder moverlo 3

Keke

PD: yo del multi ni comento y de los DLC menos...

PD2: Los mejores juegos que he jugado en mi vida y de largo tenian graficos de 8 bits!!!!

Exactamente es eso lo que nos preocupa a todos, no lo habría podido explicar mejor.

Que inviertan demasiado en los graficazos y que se acaben olvidando de lo que de verdad importa.

==========

Re: "Salvar al Soldado Cayo"

Publicado por CeltíberoPablo - 14 Oct 2012 17:22

_____

CeltíberoKeke escribió:

CeltíberoEmbirrado escribió:

Meter cosas espectaculares, con mejores gráficos, mas botitos, etc, etc,... incluso cuando esto signifique empeorar el juego es algo que hacen siempre. No me creo que esto os pueda sorprender, la verdad. Clearco, hombre, que ya eres abuelo en esto. El jugador habitual ya debería saber esto. Lo primero es arrancar un "¡Qué guapo!" a los chavalines de 15 años. El resto de cosas van después.

A mi todo eso me parece genial, si lo hicieran como es debido..

Me explico, si hacen un juego, equilibrado, con una jugabilidad buena (tirando a excelente) con unas posibilidades estrategicas altas, una buena ambientacion historica y con un multi decentemente equilibrado pues genial. (seria como otro Rome)

El problema es que, los juegos como todo, pues parten de un presupuesto, y me da en la nariz que si meten graficos de la leche, animaciones en plan soldado raya y demas rollos, esa pasta la van a dejar de invertir en otros aspectos.

Por lo que me da mucho miedo que nos vendan una mierda envuelta en un precioso papel de regalo llamado "Graficos espectaculares del señor ryan"... que para colmo solo vamos a poder moverlo 3

Keke

PD: yo del multi ni comento y de los DLC menos...

PD2: Los mejores juegos que he jugado en mi vida y de largo tenian graficos de 8 bits!!!!

A ver si hay suerte y se pueden empezar a realizar Mods.... Aunque me da que ahí van a seguir como siempre.

Con lo que molaba el Rome, haciéndote tus propias campañas. Podías editar todo el juego sin problema, cosa que ahora dan por saco, y no se por qué, si lo que hace es alargar el juego. Bueno, si lo sé. Una grupo reducido de personas mejora el juego la ostia y eso les jode.

Y si es por el tema de hackear como pasa en shooters, pues que desbloquen aunque solo sea la campaña.... algo es algo :argggg:

==========